

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi merupakan unsur terpenting dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan adanya inovasi, pembelajaran yang terkesan membosankan menjadi menarik dan mudah dipahami, karena inovasi dapat memberikan warna dalam dunia pendidikan. Hal yang seharusnya di Inovasi di dalam dunia pendidikan ialah media pembelajarannya. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena media merupakan segala sesuatu yang fungsinya untuk mengantarkan informasi kepada penerimanya. Jika penyampain informasi dengan media salah tentu informasi yang akan disampaikan tidak akan tersampaikan dengan sempurna.

Seiring perkembangan teknologi di zaman sekarang yang sudah modern, pendidik atau guru dituntut dapat menciptakan suatu media yang dapat mendukung keberhasilan proses belajar- mengajar. Oleh karena itu pendidik atau guru harus berfikir inovatif bagaimana menciptakan media pembelajaran yang tepat sehingga tidak timbul permasalahan dalam proses belajar-mengajar. Seperti permasalahan yang sedang dialami Pendidikan Anak Usia Dini yang terletak di pinggiran kota Gunungkidul yaitu TK ABA Tegalrejo. Media pembelajaran yang berkaitan dengan penyampaian materi pembelajaran menjaga kebersihan lingkungan menjadi permasalahan utama yang sedang dihadapi TK ABA Tegalrejo.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK ABA Tegalrejo, guru menyatakan bahwa pembelajaran mengenai kebersihan lingkungan di Tk tersebut daya tangkap anak masih rendah dalam memahami dan mengamalkan materi yang disampaikan. Rendahnya hasil tersebut dapat dilihat dari perilaku anak ketika berada di lingkungan sekolah, anak masih acuh terhadap kebersihan lingkungan seperti anak masih sering buang sampah sembarangan. Guru juga menyatakan ketika pembelajaran berlangsung anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga anak kurang fokus dan sulit menerima materi yang akan disampaikan.

Selama ini guru juga menyampaikan materi yang berkaitan dengan kebersihan lingkungan hanya dengan media konvensional seperti majalah dan gambar-gambar

yang berkaitan dengan materi tersebut sehingga anak kurang aktif dan antusias. Faktor lainnya yang menyebabkan anak kurang antusias dan bersemangat dalam pembelajaran menjaga kebersihan lingkungan adalah peran guru yang masih dominan di dalam kelas dan pembelajaran masih terfokus pada guru yang masih menggunakan media konvensional seperti ceramah dan penugasan saat berada di dalam kelas. Hal itu dilakukan bukan karena tidak ada sebab, jumlah murid TK ABA Tegalrejo melebihi batas kuota penerimaan siswa tanpa didampingi dengan tenaga pengajar yang mencukupi. Sehingga mau tidak mau pembelajaran yang seharusnya dilakukan di luar kelas terpaksa dilakukan di dalam kelas. Kondisi tersebut menurut guru TK ABA Tegalrejo dapat membuat pembelajaran tidak efektif dan sangat membosankan untuk anak usia dini sehingga pemahaman mengenai menjaga kebersihan lingkungan sangat rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan sebuah inovasi media dalam penyampaian materi pembelajaran. Inovasi dalam permasalahan ini berkaitan dengan media dalam penyampaian pembelajaran. Video Animasi 2D dapat digunakan sebagai media dalam menjawab dan pemecahan masalah tersebut, karena video animasi 2D dapat menyajikan pesan melalui visual, audio, dan gerak dengan karakter-karakter yang menarik minat anak usia dini. Penerapan metode demonstrasi dan dialog pada video animasi sangat cocok karena akan membuat video animasi menjadi lebih terkesan menarik bagi anak-anak, dan akan lebih memudahkan anak dalam memahami informasi yang terkandung dalam video animasi tersebut (Khasanah, 2018).

Dalam metode demonstrasi akan di tampilkan sebuah cerita bagaimana membuang sampah pada tempatnya, memungut sampah yang berserakan dan bagaimana cara reboisasi. Nantinya anak dapat langsung menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan bagaimana cara menjaga kebersihan lingkungan secara langsung dan berulang-ulang sehingga anak yang belum memahami dapat mengulang kembali materi tersebut hingga anak benar-benar paham. Penyampaian materi menjaga kebersihan lingkungan dengan animasi 2D diharapkan anak akan

lebih memahami dan dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari bagaimana menjaga kebersihan lingkungan dengan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana cara merancang dan membuat animasi 2D pembelajaran menjaga kebersihan lingkungan guna meningkatkan antusias anak dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, agar penelitian ini lebih fokus, terarah dan menghindari pembahasan yang terlalu panjang lebar, maka penulis perlu membatasi penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut.

- a. Animasi yang dibuat berupa animasi 2D.
- b. Animasi berdurasi kurang dari 5 menit
- c. Hasil render berupa format file video .mp4 format Digital SLR 1080p25

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang diinginkan penulis yakni dapat membuat video animasi 2D mengenai pembelajaran menjaga kebersihan lingkungan untuk mengatasi permasalahan seperti yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, kemudian dapat ikut serta membantu kinerja guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi referensi dan sarana menambah ilmu bagi seluruh civitas akademik di

Universitas Amikom Yogyakarta khususnya mahasiswa jurusan sistem informasi dan Teknik Informatika dalam pembuatan animasi 2D.

- b. Hasil penelitian ini di harapkan dapat di gunakan sebagai sumber pembelajaran pada materi menjaga kebersihan lingkungan yang baik dan benar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pihak TK ABA Tegalrejo

Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran bagaimana menjaga kebersihan lingkungan.

c. Bagi pihak guru

Dapat membantu kinerja guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang tidak bisa dilakukan diluar kelas, tanpa mengurangi minat dan daya tangkap pemahaman anak mengenai pembelajaran bagaimana menjaga kebersihan lingkungan.

d. Bagi siswa

Hasil dari ini di harapkan anak didik dapat lebih paham bagaimana menjaga kebersihan lingkungan yang baik dan benar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran berupa animasi 2D.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Studi Literatur

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data atau informasi dari buku-buku yang terkait dengan perancangan animasi 2D, membuat pemikiran individu dan mengumpulkan data dari skripsi yang berada di perpustakaan dan juga artikel-artikel, jurnal, dan memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan dasar teori yang akurat, yang berkaitan dengan tema skripsi ini.

1.6.1.2 Metode Observasi

Metode observasi adalah cara atau langkah pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang di teliti. Metode observasi dilakukan oleh peneliti secara langsung dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas secara langsung.

1.6.1.3 Metode Wawancara

Wawancara pada penelitian ini dilakukan dengan guru yang melaksanakan pembelajaran. Metode wawancara di penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi terhadap topik yang berkaitan yang berkaitan mengenai skripsi ini dengan Guru TK ABA Tegalrejo.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan dalam proses pembuatan film animasi 2D.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan animasi 2D sendiri terdiri dari tiga tahapan adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Tahap Pra Produksi
2. Tahapan Produksi
3. Tahapan Pasca Produksi

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama dalam skripsi ini berisi pendahuluan pada bab ini mencakup latar belakang penelitian, batasan masalah yang akan diteliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua dalam skripsi ini berisikan tentang perkembangan terkini tentang topik skripsi ini dan teori-teori serta macam-macam Teknik yang di gunakan dalam pembuatan animasi 2D dalam proyek ini. Karena uraian teori-teori sangat mempermudah dalam pemahaman dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab tiga dalam skripsi ini membahas proses Analisa kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembuatan dan perancangan animasi 2D, dan seperti apa animasi 2D pembelajaran menjaga kebersihan lingkungan ini di buat. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan animasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab 4 ini berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai finishing. Di dalamnya berisi tentang pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan laporan yang berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian ini

